太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL
(ASTEKAⅡ)

TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)

目　　次

遺跡ガイド

はじめに

太陽の神殿、そして神々との交流をもたらす不思議な鍵にまつわる一連のいい伝えを、私は、メキシコ高原とユカタン半島にまたがる密林の奥深くで耳にする事が出来た。

彼等は密林の奥深くに隠れ住み、いまだ外部との接触を拒み続けている少数の部族だ。彼等の遠い祖先達は、密林をきりひらき、現在に到ってもその威厳さを失わない数々の神殿都市を築き上げていった古代人達だ。
残念な事に、歴史の例にもれず、彼等もまた外界からの侵略をうけ、次々と都市を放棄し密林の奥深くで衰退し滅んでいってしまった。

マヤ・・・私を魅了し続ける神秘のベールに包まれた謎の古代文明。
ああ、彼等の都市が活気に満ちていた日々から、すでに幾世紀もの歳月が流れてしまった・・・

彼等の残した遺跡を垣間見るたびに、心がきつく締めつけられるかのようだ。

密林で出会った彼等は、遠い祖先からのいい伝えを語ってくれた。
しかし、残念なことに、それは私の求める全てを充たしてはくれなかった。
彼等の知るいい伝えは、もはや断片的なものにすぎず、断片の間の空白を埋める事の出来る者もいなかった。

私は、彼等の語る失われたいい伝えの断片を、自らの知識と想像で補わなくてはならなかった。

遥か遠い昔、彼等の祖先達は、なぜあれほど数多くの神殿都市を築いていったのだろうか？
神々が身近な存在だったからだと、彼等は語ってくれた。

偉大な神殿建築者達であった古代の人々は、自由に神々と会うことが出来たという。
その為には、いにしえの神官が、神々の国に至る道への扉を開くだけでよかった。
神官は、どうやって扉を開いたのか？
・・・・鍵、そう、特別な鍵でだ。
それは彼等が伝説の遥か東方よりやって来た時に、神々から与えられた世界に一つしかない神聖な鍵だった。

私が聞き違いをしていなければ、それは太陽の鍵と呼ばれるものだったらしい。
各地にある太陽の神殿は、この鍵を納めていた建物だった。
彼等が都市を移ると共に、当然ながら鍵も移した。その為、各時代で中心的役割を果たした都市には、太陽の神殿があったのだ。

では、最後に中心的役割を果たした都市は？

歴史上のマヤ最後の都市は、北グアテマラの辺境に築かれたタヤサルだ。
しかし、その都市が築かれるまでの間に、部族間の内乱が起きているし、さらに遡れば、トルテカ族による侵略もなされている。
本当のマヤはタヤサル以前に終わっていた。少なくとも私にはそう思える。

マヤの神官達が果して、神々より与えられた神聖な鍵を、他の民族に渡してしまうだろうか？

馬鹿な、そんなことは神官達にとり、神々を汚す背信行為以外の何ものでもないはずだ。彼等は、侵略して来たトルテカ族から鍵を守る為に、懸命な努力を強いられなければならなかったと考えるのが、最も妥当ではないだろうか。

トルテカ族が、ユカタン半島を次々と攻略していった事が、マヤの年代記に記されている。

その時代、中心的な役割を果していたのは、チチエン・イツァーだった。

もし、ここに鍵が隠されていたとすれば、何百年もの間、ここが聖地として巡礼者が数多く訪れた場所であったのも、納得がいく。

太陽の神殿、そして太陽の鍵は、果して本当に存在するのだろうか？

私には、確信すべきものが何一つなかったが、強い何かを感じたのだった。

古代の人々が交流出来たという神々とは？

そして人間とは？

なぜ文明は滅びゆくのか？

全てが、太陽の神殿と、納められた太陽の鍵を見つける事で、明らかにされるような気がしてならない私だった・・・・・・

このゲームの特徴

このゲームは、他のアドベンチャーゲームとは、全く違った新しいタイプのものです。

プレイヤーは広大な地形の上を歩き、建物等のアドベンチャー場面に入ります。
これはまるでRPGのようです。密林の中にある遺跡を、静かなBGMを聞きながら訪れ、まるで自分が本当にその場所に旅行しているかのように楽しむことが出来ます。
入れる建物等の前に来ると、カーソルが点滅して教えてくれます。

アドベンチャーは全て、アイコンを選択するだけで行われ、全く文字を入力しません。
やりたい行動のアイコンを選び、やりたい場所又は、ものを選ぶだけです。今までのように、何をやればいいのかはわかっているのに、入力する言葉が見つからないといった不合理さがなくなり、よりアドベンチャーが楽しくプレイ出来ます。
ですから、使うキーも、テンキー、スペース、リターンあるいは、ジョイスティックだけでプレイ出来るのです。

スタート方法

このゲームはディスク2枚組です。
（2DD、2HD版は1枚、PC-98シリーズ他）
PC-8801、FM-7は、本体に漢字ROMが必要です。

① ディスクA[注1)]をファーストドライブに、
　　シングルドライブでない場合は、
　ディスクB[注2)]をセカンドドライブに入れます。

② 電源を入れます。タイトル画面が出たら、
　スペースを押します。

シングルドライブは、ゲームを行っている途中、ディスク入れ換えのメッセージが出ます。
表示の通りに、ディスクをセットしてスペースを押して下さい。

注1）PC-88はドライブ1、FM7/77、X1はドライブ0
注2）PC-88はドライブ2、FM7/77、X1はドライブ1

プレイ方法

● 使用するkey

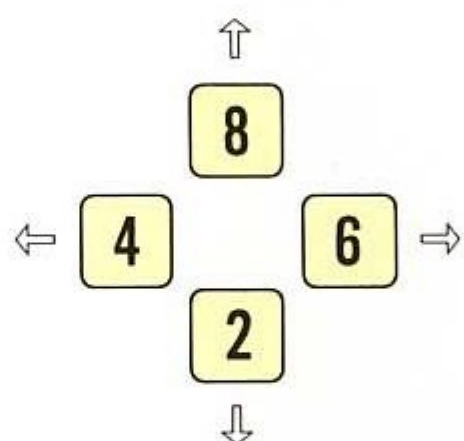
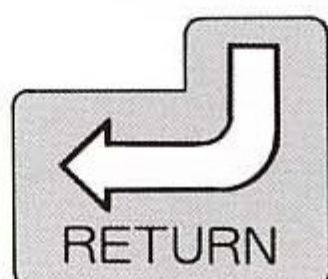
①

移動
カーソルの移動

②

SPACE　機能の選択

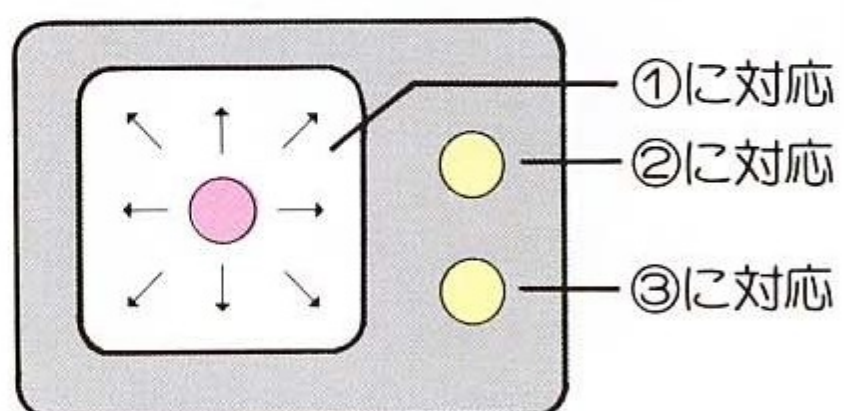
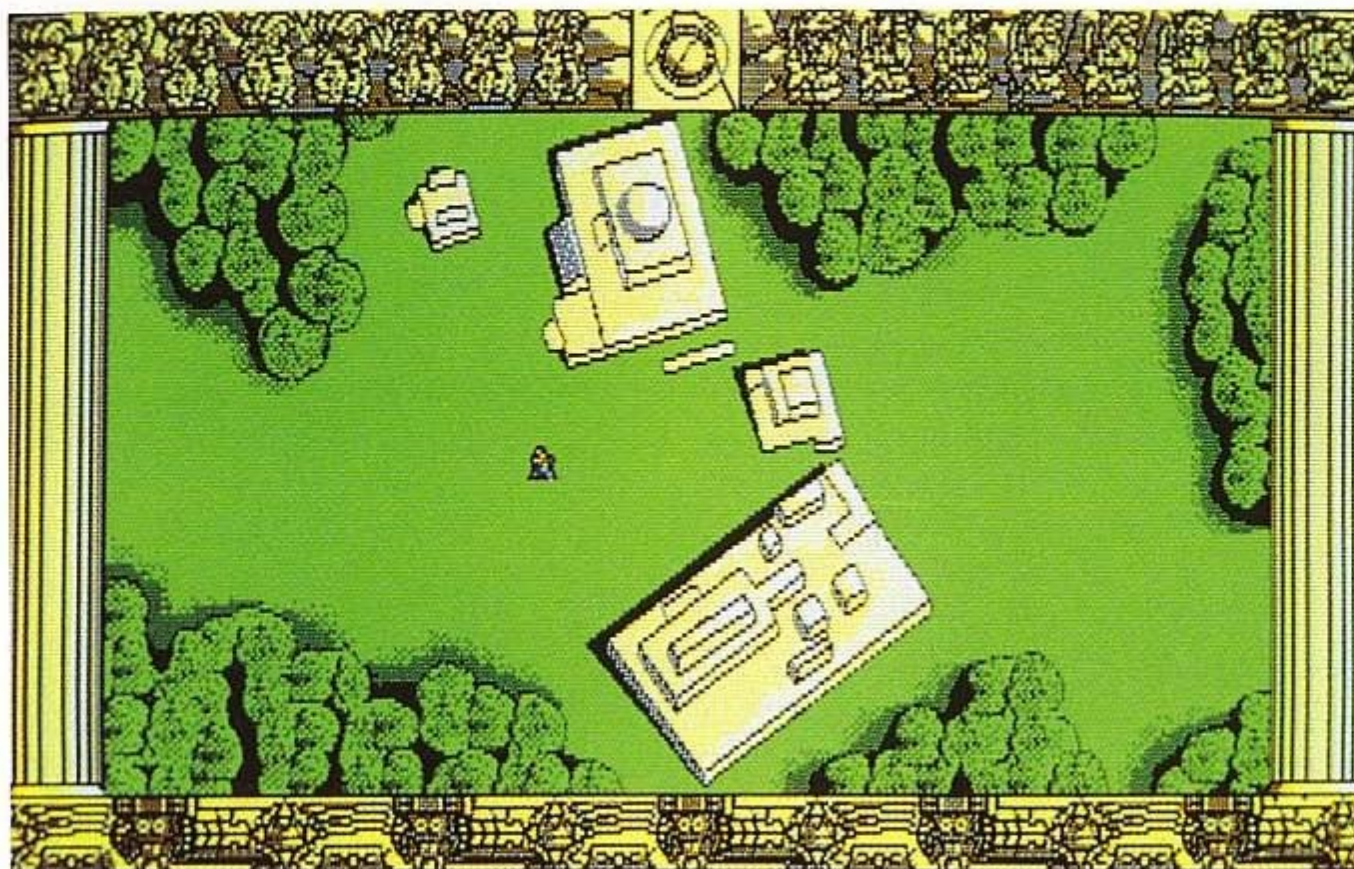
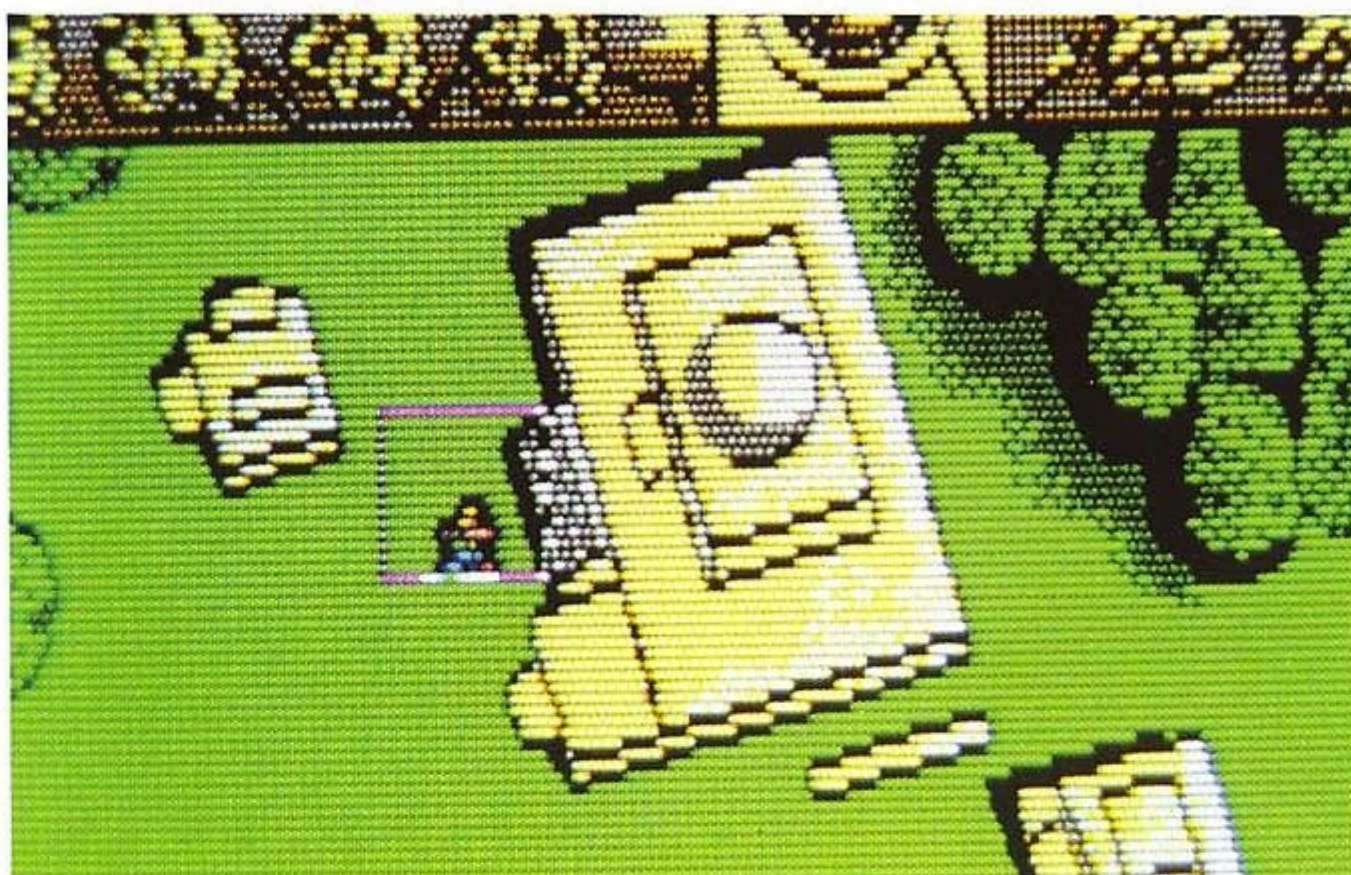
③

RETURN　命令の実行

● その他のkey

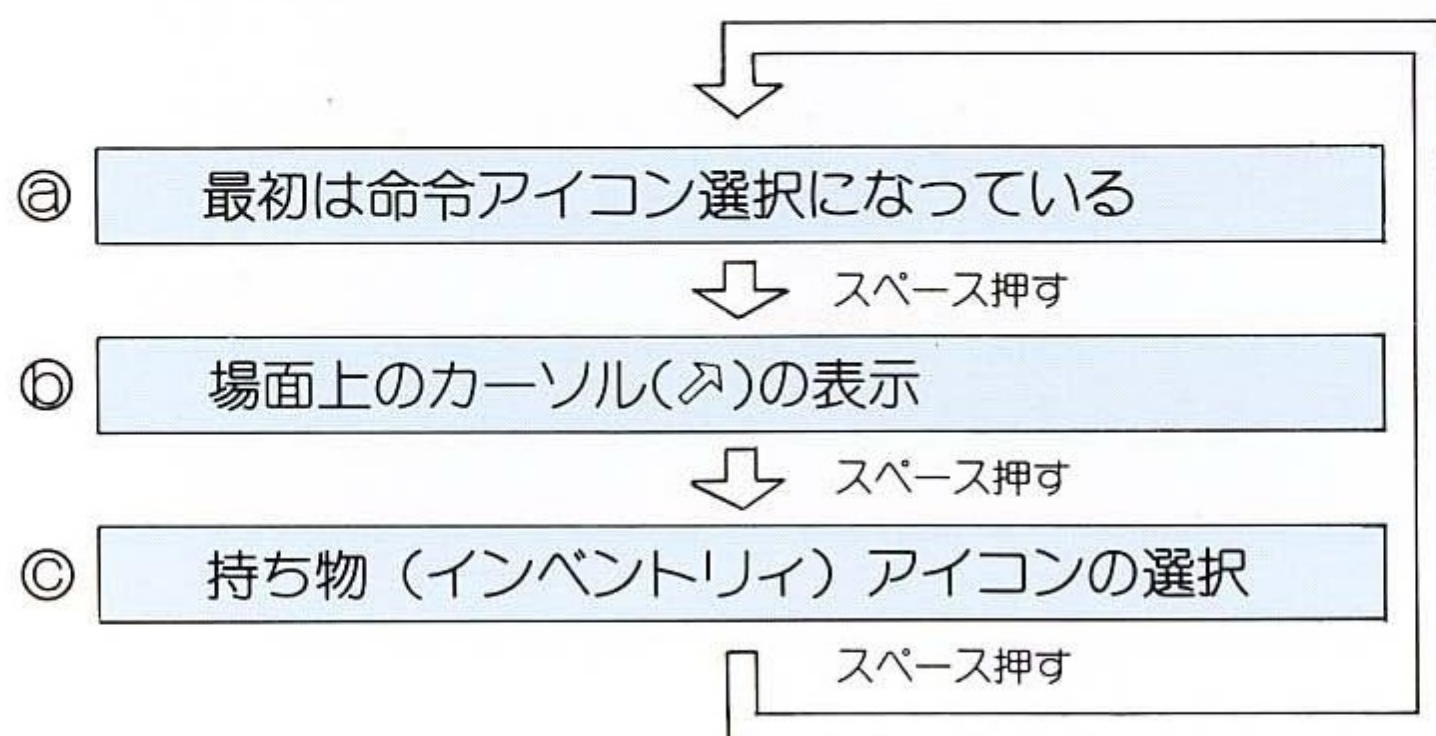
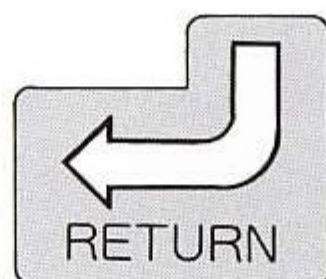
S　サウンド　ON/OFF

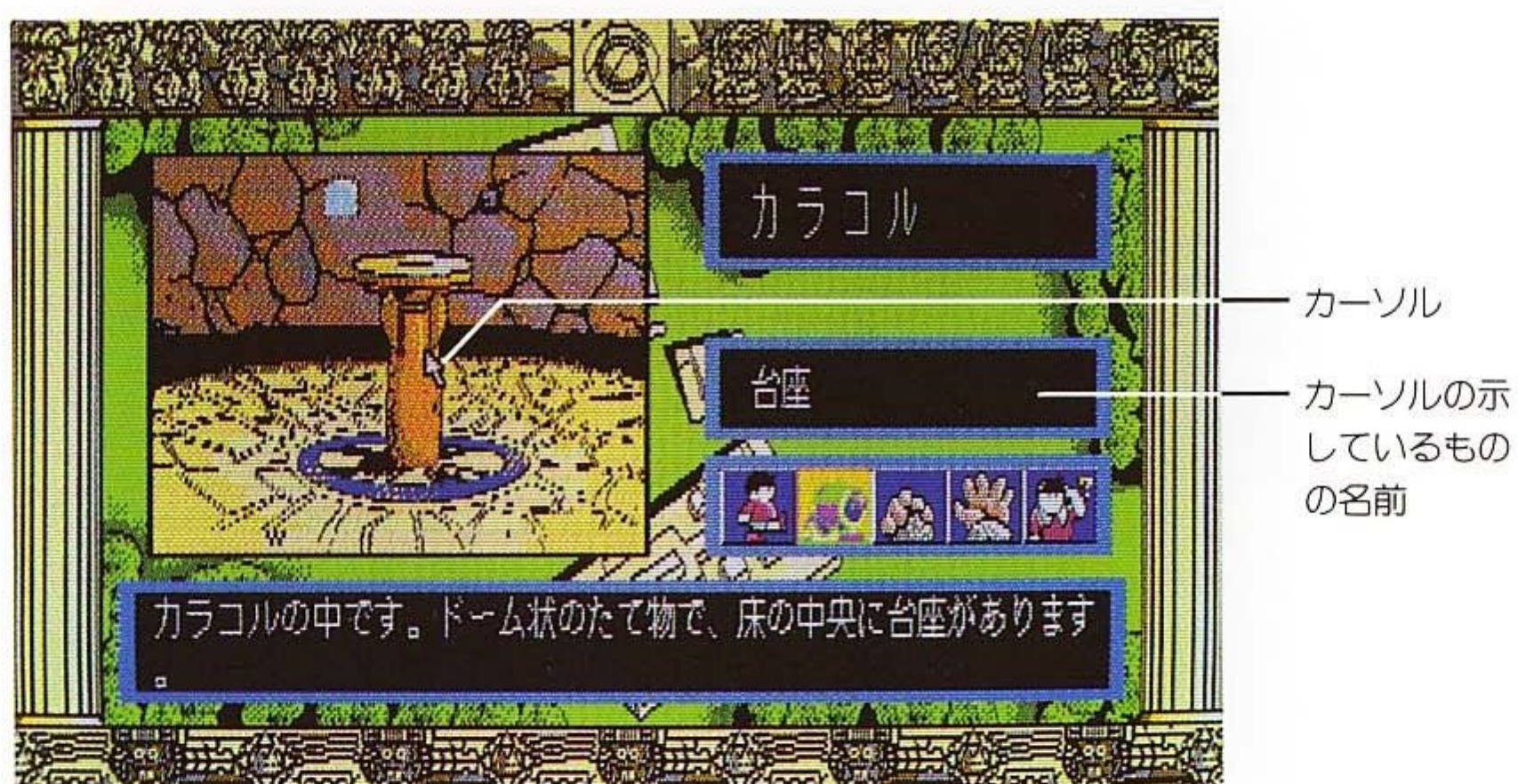
Q　セーブ、ロード（セーブ、ロードの項を参照）

以上のKey以外は使いません。

● ジョイスティックを使う場合

● フィールド（外で）

このゲームは、他のアドベンチャーゲームと違い、RPG のように、テンキー又は、ジョイスティックにより、遺跡のある密林地帯を歩き回ることが出来ます。

特定の場所に来ると、四角いワクが点滅します。この時、スペースキーを押すと、アドベンチャーシーンになります。
但し、立ち止らないと、ワクが表示されない場合もあります。

● アドベンチャーシーン

SPACE 機能の選択を行います。

アイコンの選択と
カーソルの移動を行います

アイコンとカーソルで選んだもの
を実行します。

ⓐ 行いたい命令のアイコンを選び、スペースを押すと、画面にカーソル（⇗）が現れます。

ⓑ 画面中のカーソル(⇗)を動かし、リターンを押すと、ⓐで選んだ命令が実行され、ⓐに戻ります。

© さらにスペースを押すと、所持している持ち物(インベントリィ)が表示されます。
ここで、持ち物アイコンを選択して、リターンを押すと持ち物に対して@で選んだ命令が実行されます。

● アドベンチャーシーンでの移動

アドベンチャーシーンで移動する時は、移動のアイコンを選び、スペースを押すと上に移動する方向が表示されます。
方向を選び、リターンを押すと、その方向へ移動します。

● 命令アイコン

見る・調べる

カーソルを出さずに、リターンを押せば画面全体の説明が出ます。

取る・外す

置く・はめる・セットする （持ち物を）

使う （持ち物を）

動かす

押す

壊す

引く

洗う

持ち物を洗うことが出来るときに
使えます。

待つ

時間を強制的に経過させます。

移動

アドベンチャーシーンで移動する
場合に使います。

組み合わせる

2つの持ち物を組み合わせます。
持ち物を選び、リターンを押すと、も
う一方の持ち物を選ぶ事が出来ます。
再度リターンを押すと実行されます。

● セーブ・ロード

フィールドにいる時にのみ、セーブ、ロードが出来ます。
セーブは、別なディスクに行われますので、セーブ用ディスクを一枚用意し、メニューの FORMAT を選び、セーブ用ディスクを最初に作っておいて下さい。

Q を押します。

メニューが上のように出ます。2・8 でやりたい事を選び、スペースを押します。

セーブ、ロードを選ぶと、左のように表示されます。

セーブ又は、ロードしたい番号を選び、スペースを押して下さい。
表示されたメッセージの通りにディスクを入れ換え、スペースを押すと、実行されます。

ゲームに戻るには、EXIT を選び、スペースを押します。

最後に

チチエン・イツァーに秘められた謎は、実に深遠です。
他民族の侵略から貴重なものを守る為に、古代の神官達がどのような努力をしたのかは、勿論なんら記録されていないのです。

推測できることは、もし、彼らが守ろうとしていたものを手に入れようとした者には、死が待ち受けているか、逆にそれが誰の手にも触れさせないよう、永久に封じこめてしまうしかけを働かせてしまうかのいずれかです。

冷静に判断しなくてはなりません。
古代の神官達が、侵略者から彼らの最も大切なものを守ろうとした気持ちになって考え、想像しなくてはならないでしょう。

謎を解く糸口は、必ずこのチチエン・イツァーの遺跡にあるはずです。時間はたっぷりあります。
この遺跡が完全に崩れ去るまでには、あと数世紀もかかるでしょう。最も、冒険者はそんなに長く生きてはいられませんが・・・

ひとつ、ひとつの遺跡を訪れ、まずは観光気分で覗いてみるのがいいでしょう。

遺跡ガイド

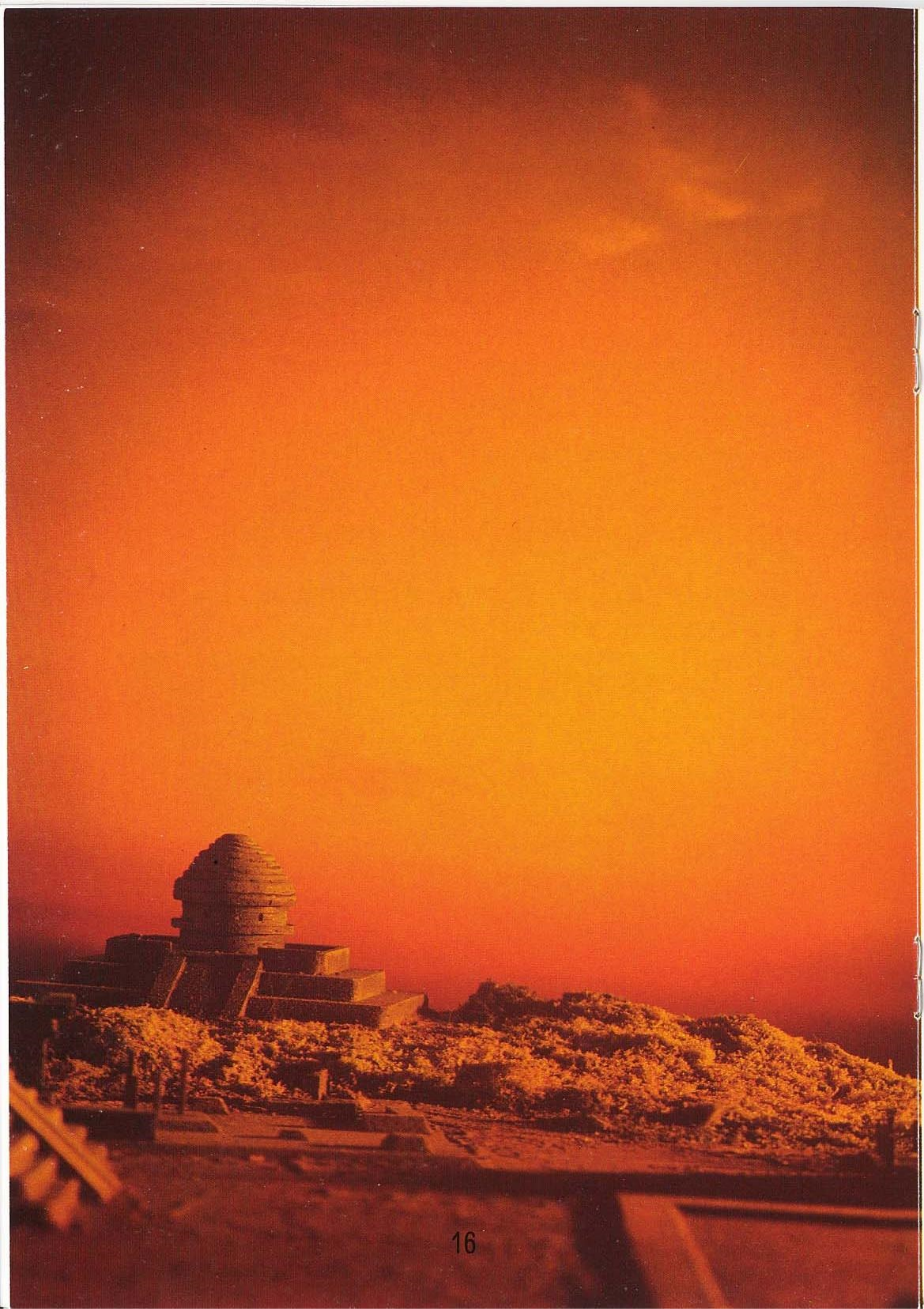
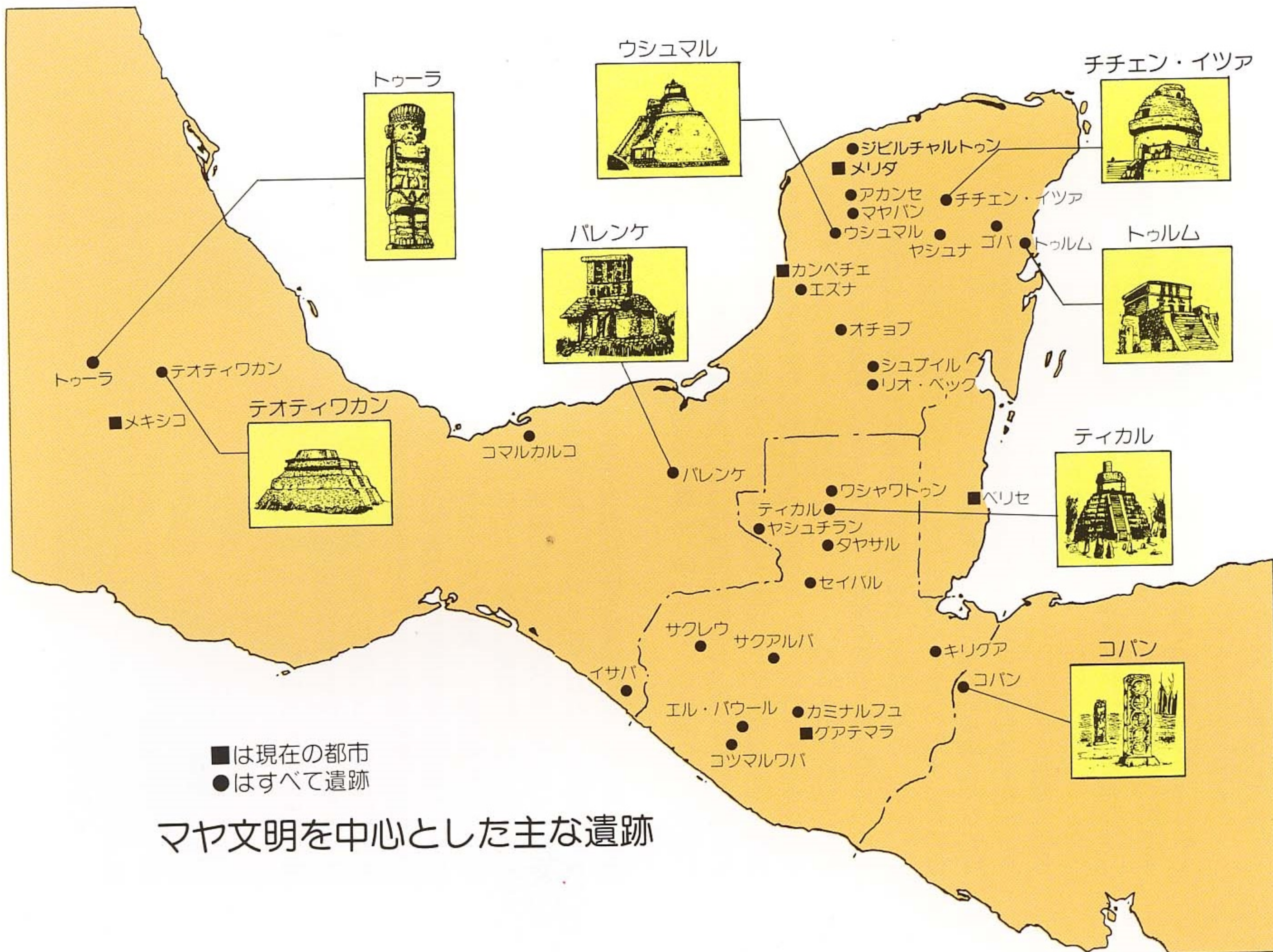
太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL
(ASTEKAⅡ)

マヤ文明を中心とした主な遺跡

■は現在の都市
●はすべて遺跡

トゥーラ
ウシュマル
チチェン・イツァ
パレンケ
トゥルム
テオティワカン
ティカル
コパン

ジビルチャルトゥン
メリダ
アカンセ
マヤパン
チチェン・イツァ
ウシュマル
ヤシュナ
コバ
トゥルム
カンペチェ
エズナ
オチョブ
シュプイル
リオ・ベック
トゥーラ
テオティワカン
メキシコ
コマルカルコ
パレンケ
ワシャワトゥン
ベリセ
ティカル
ヤシュチラン
タヤサル
セイバル
サクレウ
サクアルバ
キリグア
コパン
イサバ
エル・バウール
カミナルフユ
グアテマラ
コツマルワパ

・マヤ文明

一般に、マヤ文明が占めていた地域は、今のメキシコ南部から、グァテマラ、ホンジュラス、エルサルバドールを含む地域で、大きく中部、南部、北部の三つの地域に分けられている。

中部地域は、グァテマラのペテン、メキシコのチアパス、タバスコ、カンペチエの各州を含むあたりで、中心部が熱帯の密林地帯となっている。ここで、マヤ文明が最も早くから開け、栄えた。
推測では、紀元300年から900年のおよそ600年にわたる黄金時代をむかえた場所であり、巨大な神殿、今だ数字以外は解読されていない石碑、天体観測に用いられていたとされる建物、球戯場、美しい石彫など、マヤ文化がこの時代につくられたようだ。
ティカル、パレンケ、ワシャクトゥンなどで代表されるこの時代の都市は、古典期マヤとか旧マヤ帝国などと呼ばれているが、はっきりした理由もないまま紀元900年以降、この地域の都市は次々と放棄され今日もその理由について様々な説が出されており、多くの謎が秘められたままだ。

南部と北部は、中部地域の都市が放棄された後に栄えた。
南部は、メキシコのチアパス州あたりから、グァテマラ南部、ホンジュラス西部に広がる地域で、気候の穏やかな河谷などの地形を含む高原地帯だ。この地域には現在のグァテマラ市近郊にあるカミナルフユの遺跡が有名であるが、この時代、マヤ文明の中心は、北部の方にあったようだ。

北部は、メキシコのユカタン、カンペチエ、キンタナ・ローの各州のあるユカタン半島北部のあたりで、平坦な雨量が少ない乾燥した所で、河川もないが、地面が陥没して出来た天然の貯水

池や泉が随所にあり、その近くに都市が出来た。
チチエン・イツァー、マヤパン、ウシュマル、ヤシュナ等多数の都市がこの地域で栄えたが、ちょうどその頃、メキシコ中央高原で首都をトゥーラにおくトルテカ族の侵略にあい、旧マヤの崩壊後、トルテカ文化と融合した新しい文化がこの地域で興り、後古典期マヤ、あるいは新マヤ帝国などと呼ばれる繁栄をむかえ、少なくとも15世紀までは続いたようである。

マヤの滅亡は、1528年にスペイン軍により征服された事により起きたが、マヤの一部の支族は19世紀にいたっても反乱を繰り返したと記録されている。

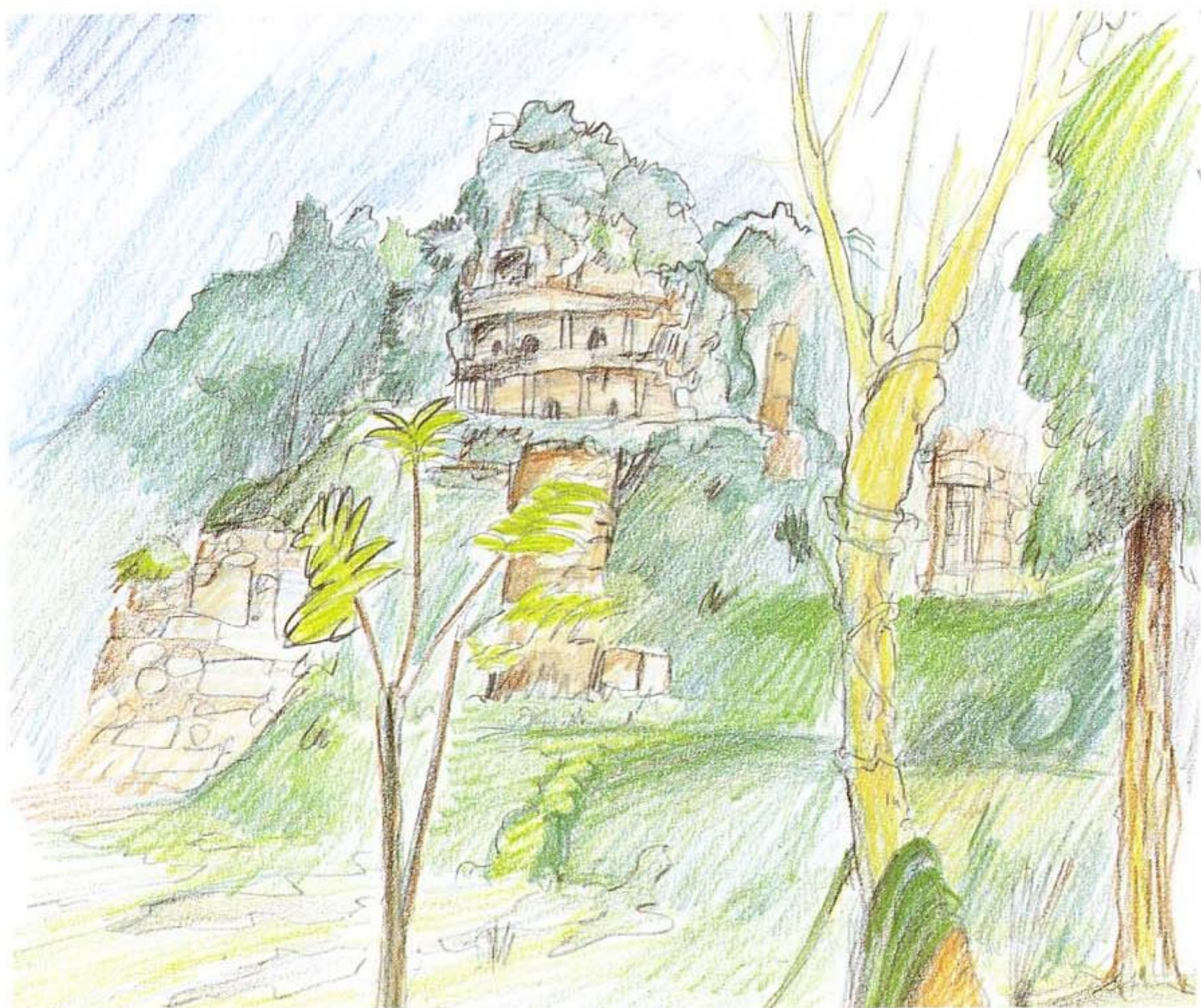
マヤ文明については、あまりに多くの事がわかっていない。
と言うのも、様々な記録は全て、1549年にスペインからやってきたランダ司教により焼き捨てられてしまったからだ。
今日まで残っている記録は、マヤの神話『ポポル・ブフ』、断片的な記録等を記した『チラム・バラムの書』、『カクチケル年代記』など、ほんのひとにぎりしかなく、マヤについての本格的調査は、第二次大戦後になってようやくおこなわれ始めたと言ってもいいだろう。

特に驚くべきことは、その優れた建築、天文、数学、暦、芸術であり、ことに時間に関しては、異常なほど執念を抱いていたと言われ、実に、長い日数の表現にいたっては、１日の単位から始まって、23,040,000,000日までの単位が用意されている。

都市は、どれもみな共通する独自の都市構造があり、建物は、石材とセメント・・・３世紀そこそこにすでに彼等は建物にセメントを使っていたのだ。

この技術はこの頃すでに数十mもの高さの神殿を築いた程高度なものだった。

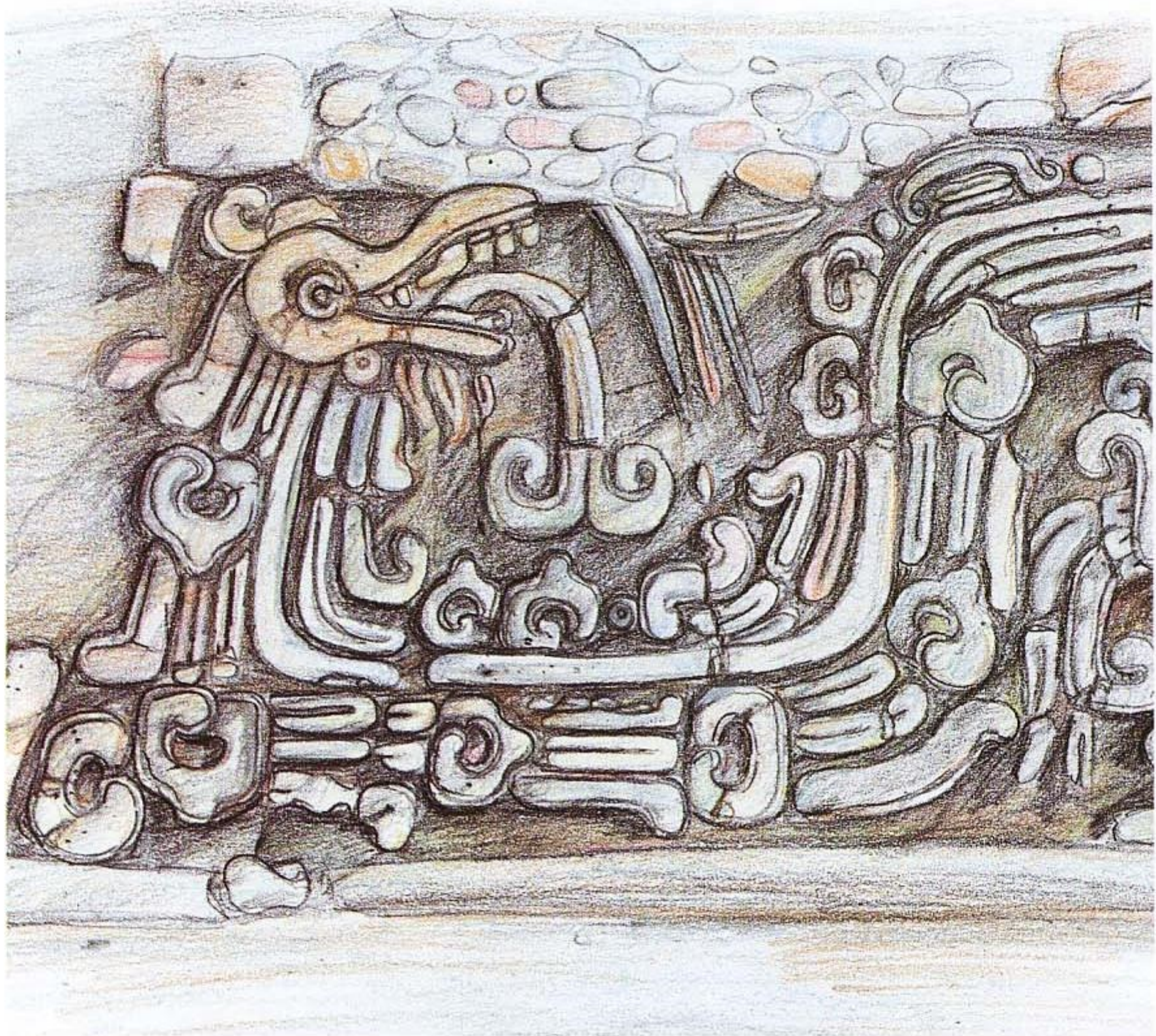
古典期マヤには、神殿の壁一面によく精巧な石彫を施した飾りが張りつけられていた。しかし今だ彼らがこの作業に使ったと言う道具すら発見されていない。それらの石彫は今日でも作ることがかなり難しいもので、彼等がどうやってこれらを造ったのか解答は得られていない。

こんなのは、まだほんの序の口である。マヤはあまりにも謎が多すぎ、語るには大きすぎる文明である。

・チチェン・イツァー

チチエン・イツァーはメキシコのメリダから、プエルト・ファレスに通じる国道を120km進んだサバンナにある。

この都市は、10世紀ごろから、マヤの後古典期文化で中心的役割を果たした、ユカタン半島最大といっていい遺跡だ。

ここに来るには、チチエン・イツァーの入口にあるホテルを拠点にするのもいいが、ちと高くつく。確かに遺跡の夜景もいいがやはり都会の夜のほうがよろしいんではないだろうか？
その方がいいと言う方は、メリダを拠点にする事をお薦めする。

・メリダへ
日本からメリダへの直行便は残念ながらない。そこで、メキシコ・シティーからここを目指すか、一度、アメリカの西海岸へ入ってから空路を利用するのがいいだろう。

日本からメキシコへの直行便は週に２～３度、日本航空だけだ。しかし、アメリカの西海岸へなら、何社も就航しているからうまくいけば格安で利用できるチャンスがある。
西海岸からメリダへは、ロスアンゼルス、マイアミから、
メキシコ・シティーからならバス、時間がもったいないと言う人や、トラブルを避けたいと言う人は航空機を利用する方がよいだろう。地上ではコソ泥も多いそうだ。

メリダは熱帯で、５～６月は猛暑どころでない酷暑だ。12～２月ごろになってようやく日本の夏と同じ位になる。
人口50万人の大都会メリダは昔、あの野口英世博士などが滞在していたらしくて日本人に好意的だそうだ（サミットも、日米貿易摩擦もここではあんまり関係ないようである？）。

・チチェン・イツァーへ向かう

メリダからチチェン・イツァーへは、カンクン行きのバスに乗って2時間で行ける。毎日1時間ごとに便があるから、入場時間、毎日8：00 AM～5：00 PM（有料）に合わせて好きな時間にすればいいけど、昼間が特に暑いのを忘れないように。

チチェン・イツァーは、前古典期つまり、トルテカ族の侵略がある前からすでに築かれていた都市で、遺跡は北がトルテカ侵略後の新チチェン、南がそれ以前の旧チチェンに分かれている。

マヤの年代記には紀元987年にトルテカの侵略があり、その後この都市は、ユカタン半島における宗教的中枢都市になり、近くのマヤパン、ウシュマルと同盟を結び、11世紀～13世紀の2百年ばかりユカタン半島に君臨した。

しかしその後、マヤパンと反目して戦いに敗北し、かつての勢いは衰退したが依然、聖なる都市として数多くの巡礼者が後々にいたるまで訪れたと言う。

これは、いけにえを捧げたと言う、聖なる泉があったからだとされているが、それだけではないように思える。北側にある遺跡は主に、カスティーリョ、球戯場、戦士の神殿などであり、これらはトルテカの影響を受けたものだと言われる。

北側に対照的な南には、カラコル、高僧の墓、尼僧院などがあるが、高僧の墓、尼僧院などは、パレンケ等でみられる純粋なマヤの建築様式で築かれている。新旧二つの時代のマヤがみられるここは、考古学的にも非常に価値がある都市である。

・チチェン・イツァーの主な遺跡

●尼僧院（Case de las Monjas)
カラコルのそばにある一群の建物の一つであり、この名前はどうやら、スペイン人達がつけた名前らしい。
トルテカ族が侵略する以前の建物で、宮殿のような造りで、壁面には多数の小さな石彫りがモザイク状にはめられている見事なものである。

●高僧の墓（Tumba de Sacerdotes)
崩壊が著しいこの建物は、文字通り墓を納めたピラミッドであり、形式はおそらくパレンケ等でみられる十数段の露台の上に石彫のある屋根飾りの造られた方形の建物であると思われる。高さは十数m～20mくらいと推測される古典期マヤのものである。

●カラコル（Calacol）

カラコルとは、巻き貝の意味であるが、マヤでも珍しい高さ13mの円塔が高さ９mの露台の上にのっている建物である。このカラコルは天文台として使われていたようだ。

壁には四角い観測用の窓があり、春分の日や日没の方向や、月が最北点に沈む方向との照準線として用い、その観測点から、太陽、月、金星等の運行を調べ、暦や予言に用いていたことが古文書によって示されている。

観測は全て肉眼で行われ、それをもとに今日でも通用する諸計算をしていたのだからまさに驚きだ。

この建物は、トルテカの文化とマヤの文化が融合し、一つになるまでの過渡期のものだと言われている。

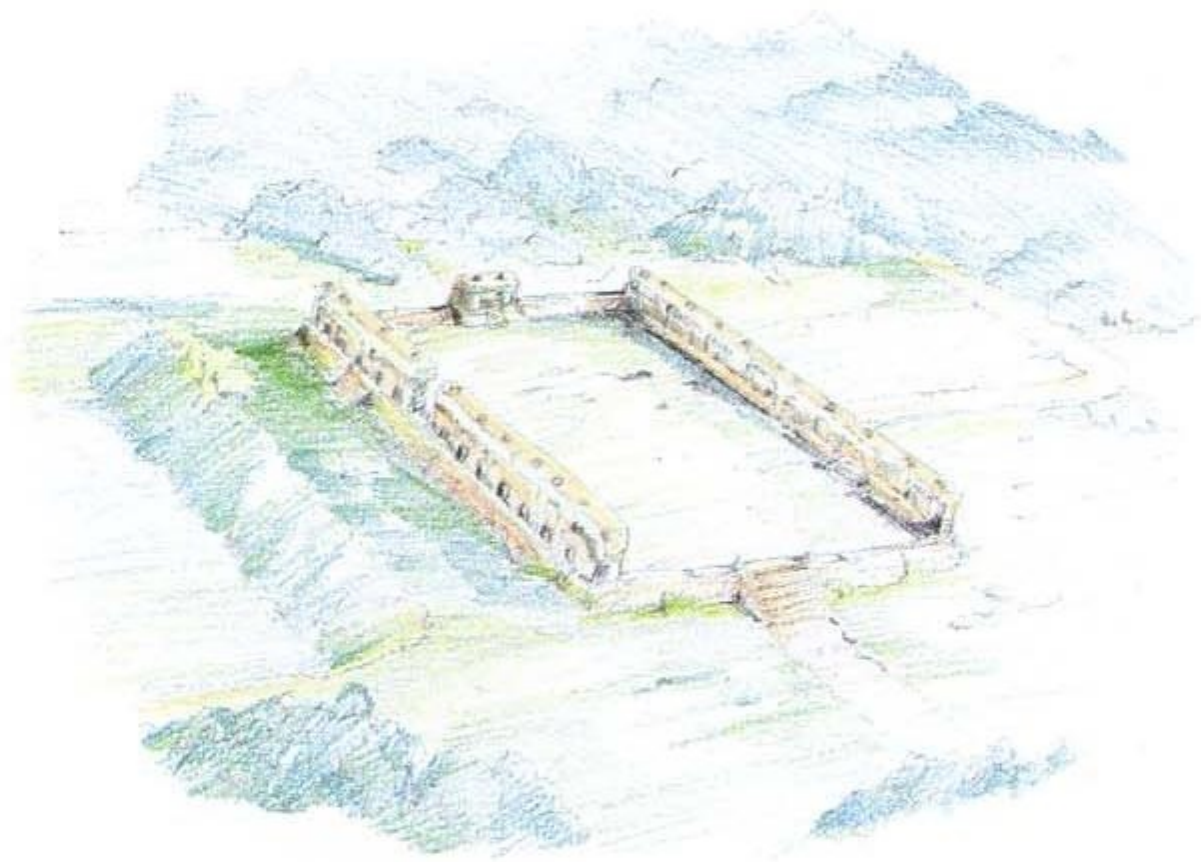
●カスティーリョ（Castillo）

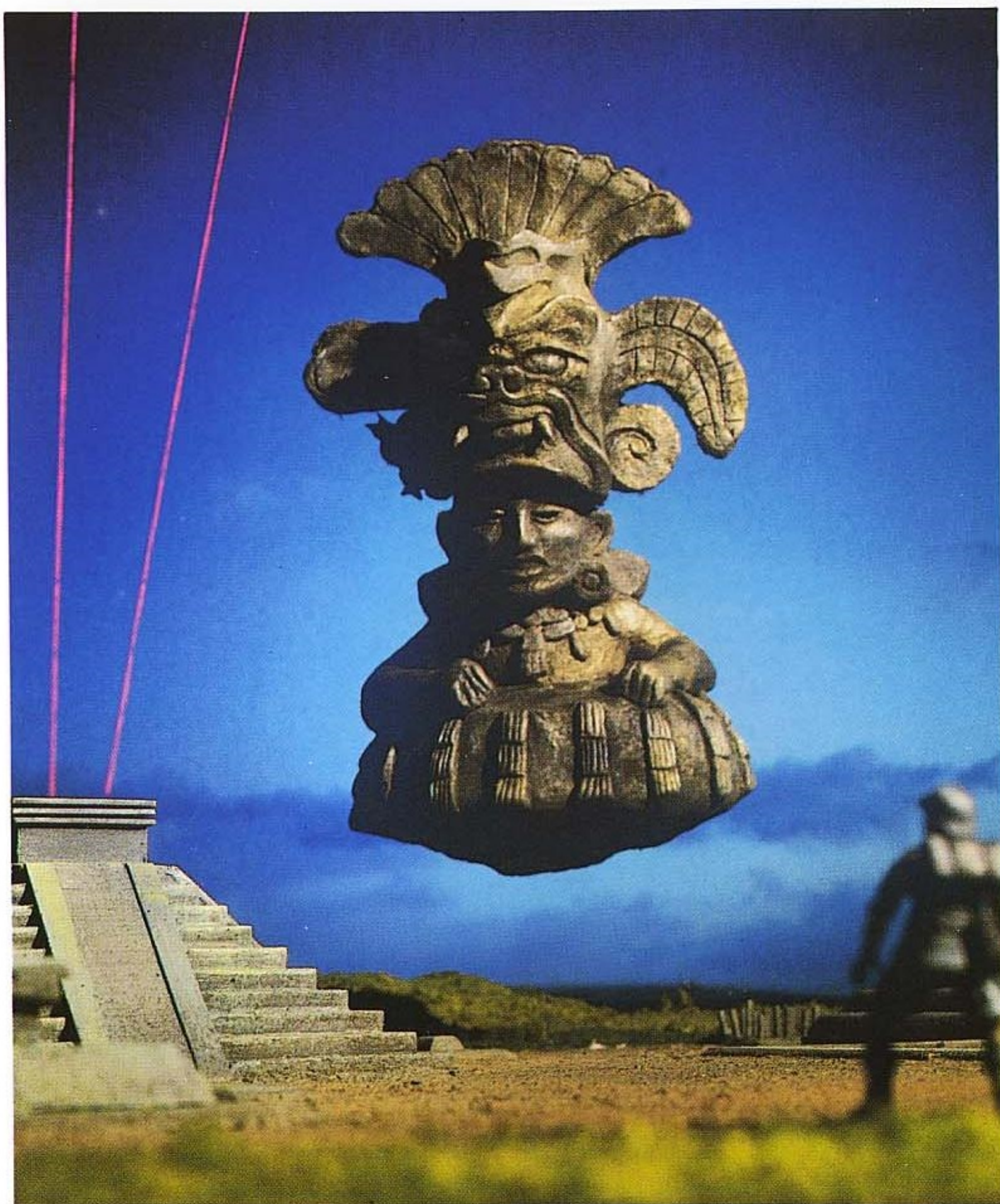
スペイン語では、城と言う意味になる別名、ククルカンの神殿とも呼ばれる高さ23m、底辺55m四方の建物だ。
遺跡の中央付近にあり、四方に91段の階段がもうけられ頂部の1段を加えると365段になる。9層からなるこのピラミッドにはマヤの52年周期の暦が示されているのだ。
この建物はトルテカの影響を強く受けた建物で、マヤ本来の優雅な装飾もなく、あっさりとしている。代表的な新チチェンのものである。

● 戦士の神殿（Templo de los Guerreros）

まわりを千柱の間の柱で囲まれた３層からなる建物で、トルテカ文明の首都トゥーラに類似するものを見出すことが出来る。
神々や戦士の刻まれた四角い柱に囲まれたこの建物は、北側の新チチエンが、トゥーラに見習って築かれていることを特に強調しているものと言えよう。

● 聖なる泉（Cenote）

直径66m、深さ20mの泉であり、ここに、雨の神の為に美しい乙女が投げ入れられ、生きて上がって来れた者は神々から授かった予言を語ったと言われている。その他にも、宝石や、貴重品が捧げられ、後年この泉の中をさらって調べた結果、女性８体を含む42の遺体と数多くの細工品等が発見された。

●球戯場 (Juego de Pelota)

全長150m、中南米にある遺跡のなかで最大規模の球戯場である。
マヤの球戯はどうやら豊作を願って行われる宗教儀式であり、ゴムのボールを壁にもうけられた輪にくぐらせて競ったという、どことなくバスケットボールをほうふつさせるようなものだったらしい。両側の壁は高くせり上がっているが、これは声が場内で響くようにする役割もはたしている。
尚、試合に勝った者はその栄光を担い、いけにえとして捧げられたと言うが、流血の儀式がマヤ本来のものであるかどうか疑問を持つ研究者もいる。

Falcom
おねがい
このマニュアル及びプログラムは、著作権法によって保護されています。
つまり、マニュアルもプログラムも、勝手にコピーをしてはいけないと法律によって決められていると言う事なのです。
あなたがこの作品を、好きだ、面白い、こんな作品がどんどん出て来て欲しいと感じているなら、御協力いただきたいのです。
私たちは、この作品が売れることによって、さらにそれをベースに、もっと素晴しく、本当に新しい文化と言えるものになるまで、夢と情熱を注ぎ込み続けたいと願っています。
残念ながら、プログラムディスクには、二重のコピー防止処理がされています。何らかの方法で、一見、コピー出来たように思えても、コピー版では、不合理なシナリオで動作するようになっています。
私たちは、今後もますます面白いものが出来るよう努力いたしますので、どうぞ、ご期待下さい。
ファルコムスタッフ一同
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2－2－19 カトービル